

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan di bidang Teknologi dan Komputerisasi mengalami peningkatan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi dan komputerisasi ini juga berpengaruh pada teknologi yang sering kita gunakan saat ini , seperti *mobile phone*. *Mobile phone* adalah alat yang di gunakan untuk telepon , mengirim pesan teks . Namun seiring berkembangnya teknologi, *mobile phone* memiliki fitur-fitur yang lebih antara lain pemutar musik, bluetooth, pesan multimedia, internet dan aplikasi game .

Pada saat ini aplikasi game sangat di butuhkan oleh semua orang untuk menghilangkan rasa bosan dari aktifitas sehari-hari. Aplikasi game dapat di gunakan untuk semua kalangan dan semua umur.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah program aplikasi game yang bersifat sebagai sarana hiburan dengan memanfaatkan teknologi tersebut, yang penulis ajukan dengan judul : “ GAMEFLAPPY BEE ” dan apabila dikembangkan dengan baik dan benar dari segi grafis dan cerita yang menarik bisa menjadi game yang tidak kalah menariknya dengan game – game yang lain nya dengan

menggunakan *mobile phone* dapat sebagai perangkat untuk memainkan game .

1.2 Tujuan

Pada tugas akhir ini mempunyai tujuan untuk membuat game sebagai salah satu sarana hiburan yang dapat dinikmati semua kalangan dalam sebuah perangkat mobile sehingga para pengguna dapat menggunakan game ini untuk menghilangkan rasa jenuh dari kegiatan sehari-hari .

1.3 Batasan Masalah

Pada penulisan tugas akhir ini, penulis hanya membatasi masalah pada *game mobile* di jalankan pada sistem operasi android dan *game mobile* yang memiliki batasan memori yang cukup kecil .